

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-198335

(P2001-198335A)

(43) 公開日 平成13年7月24日 (2001.7.24)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 7/02

識別記号

3 3 5

3 3 2

F I

A 6 3 F 7/02

テマコード* (参考)

3 3 5

3 3 2 B

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願2000-386306(P2000-386306)

(62) 分割の表示

特願平5-344904の分割

(22) 出願日

平成5年12月20日 (1993. 12. 20)

(71) 出願人 000150051

株式会社竹屋

愛知県名古屋市中区栄4丁目6番9号

(72) 発明者 竹内 正博

愛知県春日井市如意申町3丁目2番地の3

(72) 発明者 若菜 芳生

愛知県春日井市稲口町441番地

(72) 発明者 田結 誠

東京都中野区新井4丁目4番3号

(72) 発明者 竹内 英勝

愛知県春日井市東野町西二丁目14番地の15

(74) 代理人 100084227

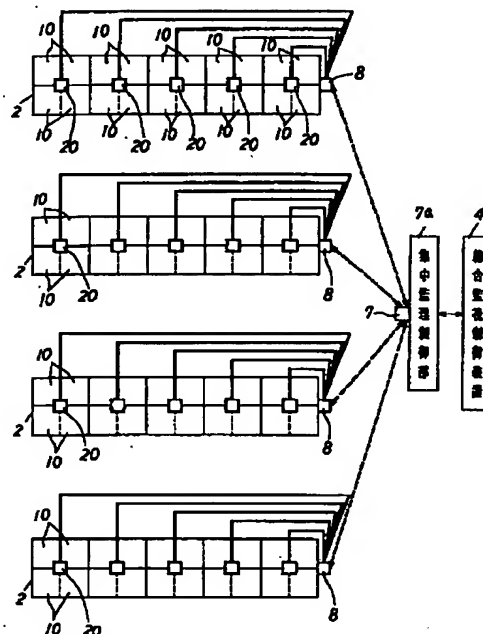
弁理士 今崎 一司

(54) 【発明の名称】 遊技機の管理システム

(57) 【要約】

【目的】 容易且つ簡単に遊技機の管理制御を行うことができる管理システムを提供する。

【構成】 多数の遊技機10を複数のブロックに分けると共に各ブロック内の複数の遊技機10の遊技関連情報がブロック毎に設けられるブロック管理制御手段20によって管理制御され、そのブロック管理制御手段20は、遊技関連情報を総合監視制御手段4に送信するので、総合監視制御手段4において、ブロック単位で遊技機を管理制御することができる。つまり、複数の遊技機を1つのブロックとみなし、そのブロック単位で管理制御を行うので、容易に且つ簡単に遊技機10の管理制御を行うことができる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技場に配置される設置島台に設けられる多数の遊技機の管理システムにおいて、前記設置島台に設けられる多数の遊技機を複数のブロックに分けると共に各ブロックに包含される複数の遊技機の遊技関連情報を管理制御するブロック管理制御手段と、

遊技場内に設けられる各種の機器を集中的に管理制御する総合監視制御手段と、を備え、前記ブロック管理制御手段から前記総合監視制御手段に前記遊技関連情報を送信可能としたことを特徴とする遊技機の管理システム。

【請求項 2】 前記遊技関連情報は、打込玉と補給玉とによって演算される出玉情報信号、始動入賞口への入賞率に係る入賞率情報信号、大当りに係る特賞情報信号の何れかを含む情報信号であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機の管理システム。

【請求項 3】 前記ブロック管理制御手段から前記総合監視制御手段への前記遊技関連情報の送信は、前記ブロック管理制御手段からの情報信号を設置島台毎に統括して送信することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機の管理システム。

【請求項 4】 前記ブロックは、背向列設される 2 台ずつ、合計 4 台の遊技機で構成されることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の遊技機の管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技場に配置される設置島台に設けられる多数の遊技機の管理システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、設置島台に設けられる多数の遊技機の管理は、遊技場の一角に形成される管理室に設けられる総合監視制御装置と個々の遊技機とを直接配線で接続して情報信号を送受信することにより行われていた。つまり、すべての遊技機を 1 つの総合監視制御装置によって一元的に管理していた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】このため、総合監視制御装置の各遊技機の管理が膨大で複雑化するという欠点があった。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、容易且つ簡単に遊技機の管理制御を行うことができる管理システムを提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】上記した目的を達成するために、本発明においては、遊技場に配置される設置島台に設けられる多数の遊技機の管理システムにおいて、前記設置島台に設けられる多数の遊技機を複数のブロック

クに分けると共に各ブロックに包含される複数の遊技機の遊技関連情報を管理制御するブロック管理制御手段と、遊技場内に設けられる各種の機器を集中的に管理制御する総合監視制御手段と、を備え、前記ブロック管理制御手段から前記総合監視制御手段に前記遊技関連情報を送信可能としたことを特徴とするものである。

【0005】

【作用】多数の遊技機を複数のブロックに分けると共に各ブロック内の複数の遊技機の遊技関連情報がブロック毎に設けられるブロック管理制御手段によって管理制御される。そして、そのブロック管理制御手段は、遊技関連情報を総合監視制御手段に送信するので、総合監視制御手段において、ブロック単位で遊技機を管理制御することができる。つまり、複数の遊技機を 1 つのブロックとみなし、そのブロック単位で管理制御を行うので、容易に且つ簡単に遊技機の管理制御を行うことができる。

【0006】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して、本発明の実施形態について説明する。まず、図 2 を参照して遊技場 1 全体の構成について説明する。図 2 は、遊技場 1 の概略を示す斜視図である。図において、遊技場 1 には、複数（図示では、4 列）の遊技機設置島台 2 が平行状に配置されている。遊技機設置島台 2 には、多数の遊技機 10（本実施形態では、パチンコ遊技機）が背向列設されている。また、遊技場 1 の一角には、管理室 3 が形成され、該管理室 3 の内部にパチンコ遊技機 10 を含む遊技場に設けられる各種の機器を集中的に管理する総合監視制御装置 4、該総合監視制御装置 4 からデータを受けて所望の管理データを作成したり他の遊技場（例えば、チェーン店の本部）にデータを送信したりする補助コンピュータ 5、遊技場 1 内を監視する監視用 TV 6、等が設けられている。また、遊技場 1 の天井部分には、前記総合監視制御装置 4 と遊技機設置島台 2 の内部に設けられる後述するブロック管理制御装置 20 との間で情報信号を無線で送受信するための第 1 送受信器 7 が各遊技機設置島台 2 に対応して設けられ、この第 1 送受信器 7 に対応するように各遊技機設置島台 2 の上部にも第 2 送受信器 8 が設けられている。

【0007】ところで、前記遊技機設置島台 2 におい

て、図 3 及び図 4 に示されるように、前記パチンコ遊技機 10 は、その中程の高さ位置に背向されて設けられ、その背向空間の下部に多量のパチンコ玉を貯蔵する貯蔵タンク 11 が設けられている。この貯蔵タンク 11 に貯蔵されるパチンコ玉量は、当該遊技機設置島台 2 に設置されるパチンコ遊技機 10 のほとんどの営業状態に対応し得るような量であり、例えば、20～30 万個貯蔵し得るようになっている。また、周知のように、遊技機設置島台 2 のほぼ中央には、パチンコ玉を研磨しながら揚送する玉揚送装置 12（図 2 参照）が立設され、該玉揚送装置 12 によって揚送されたパチンコ玉が補給樋 13

及び分配シュート14を介して各パチンコ遊技機10に賞品球として供給される。また、各パチンコ遊技機10に挟まれて玉貸機(図示しない)も設けられるが、この玉貸機にも分配シュート14を介して補給樋13からパチンコ玉が供給されるようになっている。

【0008】一方、パチンコ遊技機10で使用された玉(一般的に打込玉といわれる)は、打込玉排出管16を介して遊技機設置島台2の下部の端部から前記玉揚送装置12に向けて下り傾斜状に設けられる回収樋15に放出され、この回収樋15によって使用済玉が優先的に玉揚送装置12の下部に送られ、再度研磨揚送されて循環使用される。なお、補給樋13に補給される単位時間当りの玉量よりも回収樋15によって回収される単位時間当りの玉量が多くなると、その余剰の回収玉が前記貯蔵タンク11に貯蔵され、逆に回収量よりも補給量の方が多くなると貯蔵タンク11に貯蔵されていた玉が流出して不足分を補うようになっている。

【0009】また、遊技機設置島台2に背向列設される多数のパチンコ遊技機10は、図4に示されるように、背向列設される2台ずつ、即ち4台毎のブロックに分けられ、該ブロック毎に1つのブロック管理制御装置20が対応して設けられている。このブロック管理制御装置20は、マイクロコンピュータによって構成されてブロック内の4台のパチンコ遊技機10を総合的に管理するものであり、例えば、各パチンコ遊技機10に付設される補給玉計数装置及び打込玉計数装置(図示しない)と接続されたり、あるいはパチンコ遊技機10の遊技動作を制御する遊技制御回路基板装置(図示しない)と接続されたりするものである。もちろん、接続される装置によってブロック管理制御装置20に格納されるプログラムは、相違するものである。

【0010】上記したブロック管理制御装置20は、当然のことながら1つの遊技機設置島2に複数個設けられることとなるが、それらの複数個のブロック管理制御装置20は、図1に示すように、前記第2送受信器8に接続され、この第2送受信器8と第1送受信器7を介して総合監視制御装置4と情報信号を送受信できるようになっている。なお、図1において、1つの第1送受信器7と複数の第2送受信器8とが対応するように描かれているが、これは、図示を簡略化したもので、前述したように第1送受信器7と第2送受信器8とは、1対1対応している。もちろん、図示のように複数対応させても良い。また、第1送受信器7は、集中管理制御部7aによって制御され、この集中管理制御部7aは、総合監視制御装置4の指令によって駆動制御される。

【0011】上記のように構成されるブロック管理制御装置20と総合監視制御装置4とによって制御される動作の一例について図5及び図6を参照して説明する。図5は、ブロック管理制御装置20とブロック内の複数のパチンコ遊技機10の補給玉計数装置及び打込玉計数装

置と接続されている場合であって、打止数の設定を変更する例である。また、図6は、ブロック管理制御装置20とブロック内の複数のパチンコ遊技機10の遊技制御回路基板装置と接続されている場合であって、大当たり(特賞)の出現確率を変更する例である。

【0012】図5において、ホール本部(総合監視制御装置4)からのステップ10におけるスタート指令に基づいてステップ20によってブロック管理装置20内に打止数の設定(例えば、3,000個)が行われる。この場合の打止数は、ブロック内のすべてのパチンコ遊技機10に対して有効的に作用する。次いで、各パチンコ遊技機10の持玉がステップ30で初期化され、その後、ステップ40で各パチンコ遊技機10毎にアウト玉(打込玉)と景品玉数(補給玉)とが計数演算され、ステップ50でその計数演算結果である持玉数(景品玉数-アウト玉数)が前記設定された打止数以上となったか否かが判断され、持玉数が打止数以上となるまで、ステップ40とステップ50の処理を繰り返す。しかして、持玉数が打止数以上となったときには、ステップ60で打止め処理が実行される。その後、ステップ70でコンピュータ(総合監視制御装置4)からの変更指令制御(例えば、2,500個)があるか否かが判別され、変更指令制御がなければ前記ステップ30に戻り、変更指令制御があればステップ80で打止数の変更が行われて前記ステップ20に戻る。

【0013】上記した動作のうち、ステップ20～ステップ80の処理は、ブロック内の複数のパチンコ遊技機10の個々についてブロック管理制御装置20によって実行されるものである。したがって、コンピュータ(総合監視制御装置4)からの変更指令制御があった場合には、ブロック内のすべてのパチンコ遊技機10の打止設定値が変更されるのではなく、ブロック管理制御装置20の判断によって打止となったパチンコ遊技機10の設定値を選択的に変更するものである。また、ブロック管理制御装置20による演算結果データは、常時第1送受信器7及び第2送受信器8を介して無線で総合監視制御装置4に送信されているので、それらの結果を見ることにより総合監視制御装置4から変更指令制御をブロック管理制御装置20に送信することができる。この場合、1つのパチンコ遊技機10を指定して変更指令制御を出すのではなく、1つのブロックに対して変更指令制御を出せば、ブロック管理制御装置20が変更設定すべきパチンコ遊技機10を判断するので、結果的に総合監視制御装置4における変更設定操作を簡略化することができる。

【0014】次に、図6において、ホール本部(総合監視制御装置4)からのステップ100におけるスタート指令に基づいてステップ110で1つのブロック内の4台のパチンコ遊技機10のデータを記憶しているブロック制御管理装置20内の記憶領域にアクセス指令が導出

され、その後、ステップ120でCPU（総合監視制御装置4）に各台のデータが送信される。その送信されたデータに基づいてステップ130で低確率の台（例えば、大当りを生起せしめるためのチューリップ式始動入賞口への入賞率の高低）があるか否かが判断され、いずれの台も低確率ではないと判断されたときには、ステップ140でブロック内で大当り（特賞）があるか否かが判断され、特賞があれば、何の指令も出されることなくステップ110に戻り、特賞がなければ、ステップ150で前記始動入賞口への入賞率を高める確率変動指令（例えば、チューリップ式始動入賞口の開放時間の延長指令）が導出された後にステップ110に戻る。確率変動指令が導出された場合には、ブロック管理制御装置20は、ブロック内のすべての台に対して確率が高確率となるように遊技制御回路基板装置に指令を導出する。一方、前記ステップ130で低確率の台があると判断されたときには、ステップ160でその低確率の台に対して確率が高確率となるように遊技制御回路基板装置に指令を導出する。

【0015】上記した実施形態では、総合監視制御装置4によってブロック内の複数のパチンコ遊技機10を常時監視しており、低確率の台がある場合には、確率を高確率に変動したり、あるいはブロック内で特賞状態が発生していない場合にも、同じく確率を高確率に変動させたりする指令を導出するようになっている。この場合において、確率変動指令は、1つのパチンコ遊技機10を指定して変動指令制御を出すのではなく、1つのブロックに対して変動指令制御を出せば、ブロック管理制御装置20が変動すべきパチンコ遊技機10を判断するので、結果的に総合監視制御装置4における変動指令制御を簡略化することができる。なお、上記実施形態では、ブロック内に高確率の台がある場合について説明していないが、このような台がある場合には、低確率に変動指令を導出する制御を行えば良い。

【0016】上記した図5及び図6に示す実施形態では、ブロック管理制御装置20とブロック内の複数のパチンコ遊技機10の補給玉計数装置及び打込玉計数装置と接続されている場合と、ブロック管理制御装置20とブロック内の複数のパチンコ遊技機10の遊技制御回路基板装置と接続されている場合と別々に説明したが、ブロック管理制御装置20に対して、補給玉計数装置及び打込玉計数装置と遊技制御回路基板装置とを同時に接続し、図5及び図6の両方を制御を同時に行えるようにしても良い。このようにした場合には、例えば、補給玉計

数装置及び打込玉計数装置の演算値に基づく出玉率が低い場合に、出玉率が高くなるように変動入賞装置の開放時間や入賞個数を変更させたり、あるいは出玉率が高い場合に、打止設定値を下げたりする制御を行うことができる。また、他の制御として、所定の時間帯（一般的にサービスタイムといわれる）においては、ブロック内のいずれか1つのパチンコ遊技機10が常時特賞状態となるように制御することもできる。また、ブロック管理制御装置20と総合監視制御装置4とを送受信器7、8介して無線で接続したので、従来よりも配線作業を簡略化することができる。また、総合監視制御装置4からの指令を個々のブロック管理制御装置20に送信することもできるし、複数個又は遊技機設置島台2単位に送信することもできる。更に、遊技機設置島台2に設置し得る遊技機も、パチンコ遊技機だけでなくスロットマシン等の遊技機であってもよい。

【0017】

【発明の効果】以上、説明してきたところから明らかなように、本発明においては、複数の遊技機を1つのブロックとみなし、そのブロック単位で管理制御を行うので、容易に且つ簡単に遊技機の管理制御を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】総合監視制御装置とブロック管理制御装置との関係を示す概略図である。

【図2】遊技場の概略構成を示す斜視図である。

【図3】遊技機設置島台の縦断面図である。

【図4】遊技機設置島台を横方向に切断した平面図である。

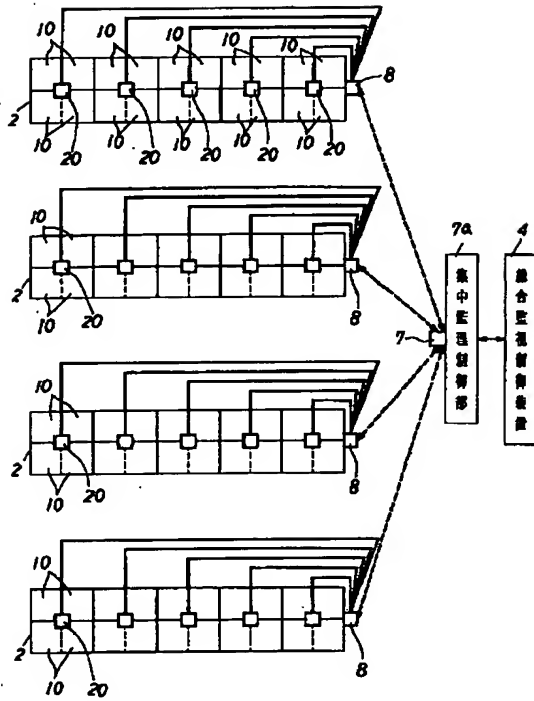
【図5】総合監視制御装置とブロック管理制御装置とによって制御される動作の一例を示す簡略フロー図である。

【図6】総合監視制御装置とブロック管理制御装置とによって制御される動作の他の一例を示す簡略フロー図である。

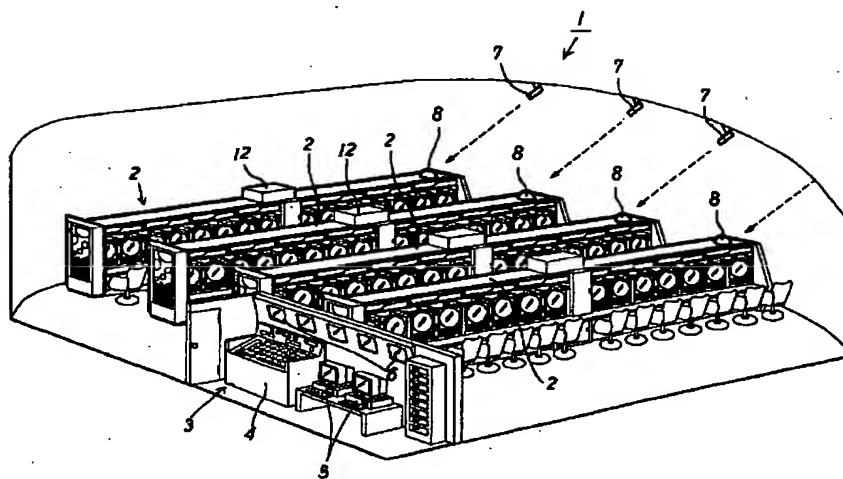
【符号の説明】

- 1 遊技場
- 2 遊技機設置島台
- 4 総合監視制御装置
- 7 第1送受信器
- 8 第2送受信器
- 10 パチンコ遊技機
- 20 ブロック管理制御装置

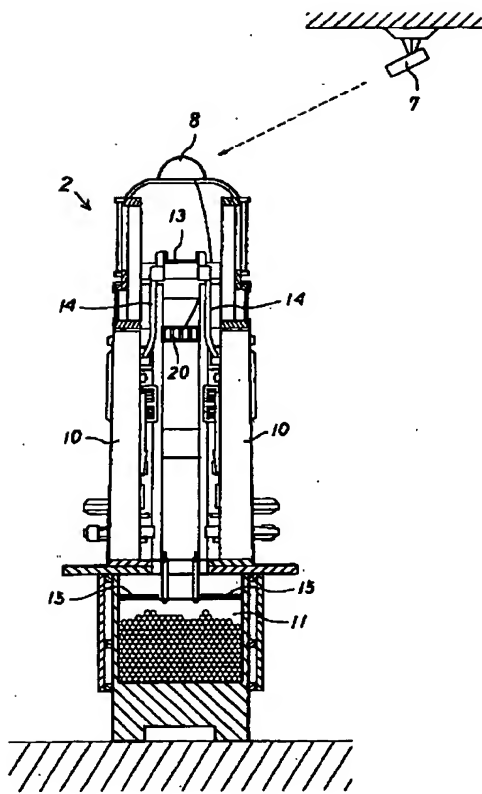
【図1】



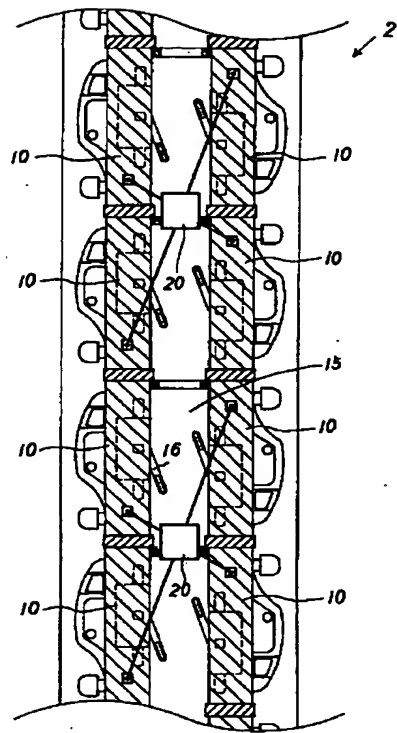
【図2】



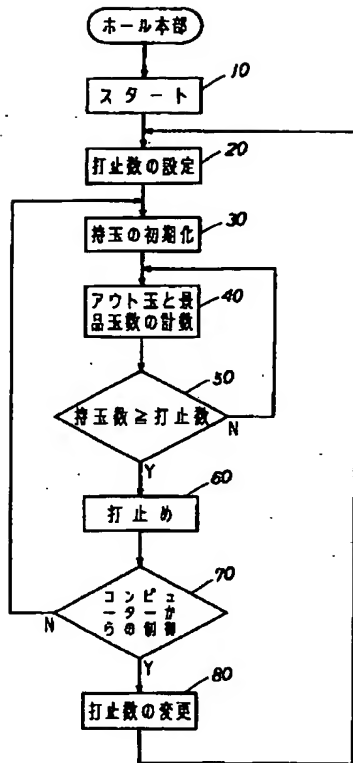
【図3】



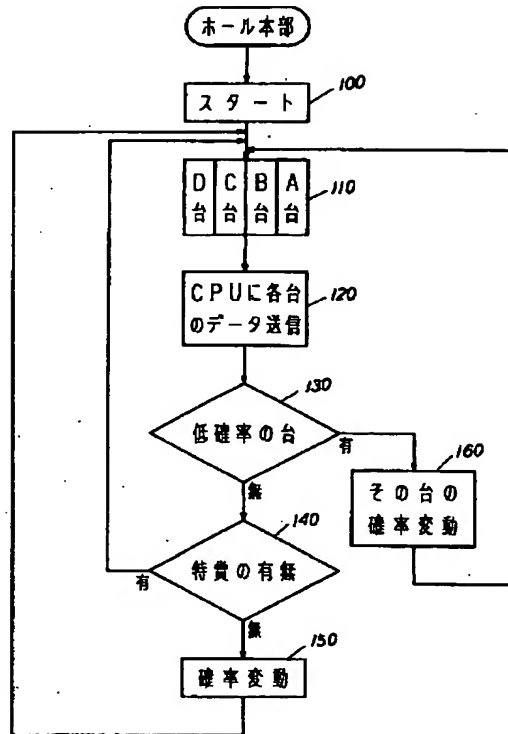
【図4】



【図5】



【図6】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2001-198335,A (P2001-198335A)

(43) [Date of Publication] July 24, Heisei 13 (2001. 7.24)

(54) [Title of the Invention] The managerial system of a game machine

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 7/02 335

332

[FI]

A63F 7/02 335

332 B

[Request for Examination] Tamotsu

[The number of claims] 4

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 7

(21) [Filing Number] Application for patent 2000-386306 (P2000-386306)

(62) [Divisional Application] Division of Japanese Patent Application No. 5-344904

(22) [Filing Date] December 20, Heisei 5 (1993. 12.20)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000150051

[Name] Incorporated company bamboo store

[Address] 4-6-9, Sakae, Naka-ku, Nagoya-shi, Aichi-ken

(72) [Inventor(s)]

[Name] Takeuchi Masahiro

[Address] 3-2-3, Nyoisaru-cho, Kasugai-shi, Aichi-ken

(72) [Inventor(s)]

[Name] Wakana Yoshio

[Address] 441, Inaguchi-cho, Kasugai-shi, Aichi-ken

(72) [Inventor(s)]

[Name] Tayui Sincerity

[Address] 4-4-3, Arai, Nakano-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Takeuchi Hidekatsu

[Address] 2-14-15, Higashino-cho-nishi, Kasugai-shi, Aichi-ken

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100084227

[Patent Attorney]

[Name] Imazaki Ichiji

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

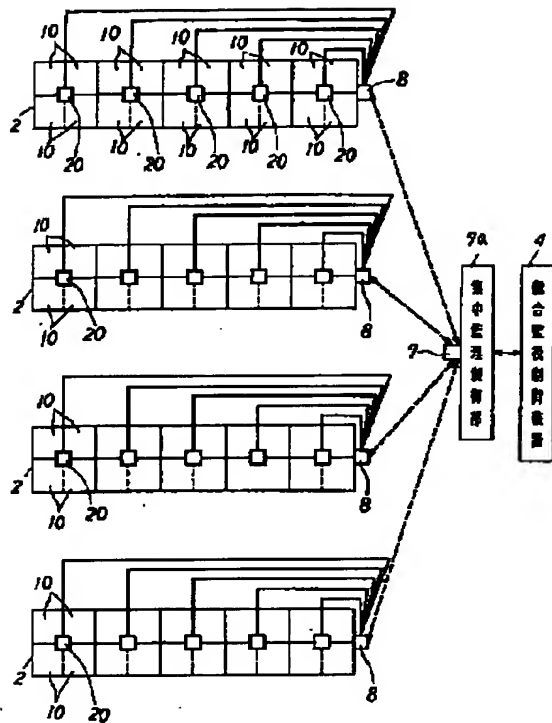
Summary

(57) [Abstract]

[Objects of the Invention] The managerial system which can perform supervisory control of a game machine easily and easily is offered.

[Elements of the Invention] Since supervisory control is carried out by block supervisory control means 20 by which the game related information of two or more game machines 10 within each block is prepared for every block and the block supervisory control means 20 transmits game related information to the comprehensive supervisory-control means 4 by it while dividing many game machines 10 into two or more blocks, in the comprehensive supervisory-control means 4, supervisory control of the game machine can be carried out per block. That is, since it considers that two or more game machines are one block and supervisory control is performed in the block unit, supervisory control of the game machine 10 can be performed easily and easily.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] In the managerial system of the game machine of a large number prepared in installation **** arranged in an amusement center The block supervisory control means which carries out supervisory control of the game related information of two or more game machines included by each block while dividing into two or more blocks the game machine of a large number prepared in the aforementioned installation ****, The managerial system of the game machine which is equipped

with the comprehensive supervisory-control means which carries out supervisory control of various kinds of devices prepared in an amusement center intensively, and is characterized by making the aforementioned game related information into ready-for-sending ability at the aforementioned comprehensive supervisory-control means from the aforementioned block supervisory control means.

[Claim 2] The aforementioned game related information is the managerial system of the game machine according to claim 1 characterized by being an information signal containing any of the reward-balls information signal calculated with a placing ball and a supply ball, the rate information signal of winning a prize concerning the rate of winning a prize to a starting winning-a-prize mouth, and the grand prize information signal concerning great success they are.

[Claim 3] Transmission of the aforementioned game related information from the aforementioned block supervisory control means to the aforementioned comprehensive supervisory-control means is the managerial system of the game machine according to claim 1 or 2 characterized by generalizing the information signal from the aforementioned block supervisory control means for every installation ****, and transmitting.

[Claim 4] The aforementioned block is the managerial system of the game machine according to claim 1 to 3 characterized by every two sets by which back-to-back successive installation is carried out consisting of a total of four sets of game machines.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the managerial system of the game machine of a large number prepared in installation **** arranged in an amusement center.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, management of the game machine of a large number prepared in installation **** was performed by connecting the comprehensive monitor and control equipment prepared for the management office formed in one corner of an amusement center, and each game machine with direct wiring, and transmitting and receiving an information signal. That is, all the game machines were managed unitary with one comprehensive monitor and control equipment.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] For this reason, there was a fault that management of each game machine of the comprehensive monitor and control equipment was huge, and was complicated. The place which this invention was made in view of the above-mentioned situation, and is made into the purpose is to offer the managerial system which can perform supervisory control of a game machine easily and easily.

[0004]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above-mentioned purpose, it sets to this invention. In the managerial system of the game machine of a large number prepared in installation **** arranged in an amusement center The block supervisory control means which carries out supervisory control of the game related information of two or more game machines included by each block while dividing into two or more blocks the game machine of a large number prepared in the aforementioned installation ****, It has the comprehensive supervisory-control means which carries out supervisory control of various kinds of devices prepared in an amusement center intensively, and is characterized by making the aforementioned game related information into ready-for-sending ability at the aforementioned comprehensive supervisory-control means from the aforementioned block supervisory control means.

[0005]

[Function] While dividing many game machines into two or more blocks, supervisory control of the game related information of two or more game machines within each block is carried out by the block supervisory control means established for every block. And since the block supervisory control means transmits game related information to a comprehensive supervisory-control means, it can carry out supervisory control of the game machine per block in a comprehensive supervisory-control means. That is, since it considers that two or more game machines are one block and supervisory control is performed in the block unit, supervisory control of a game machine can be performed easily and easily.

[0006]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the operation gestalt of this invention is explained with reference to a drawing. First, the composition of the amusement center 1 whole is explained with reference to drawing 2 . Drawing 2 is the

perspective diagram showing the outline of an amusement center 1. In drawing, game machine installation **** 2 of plurality (illustration four trains) is arranged in the shape of parallel in the amusement center 1. Back-to-back successive installation of many game machines 10 (this operation gestalt pachinko game machine) is carried out at game machine installation **** 2. Moreover, the management office 3 is formed in one corner of an amusement center 1, and the auxiliary computer 5 which creates desired management data or transmits data to other amusement centers (for example, headquarters of a chain store) in response to data from the comprehensive monitor and control equipment 4 which manages intensively various kinds of devices prepared in the amusement center which contains the pachinko game machine 10 inside this management office 3, and this comprehensive monitor and control equipment 4, TV6 for surveillance which supervises the inside of an amusement center 1 are formed in it. Moreover, the 1st transceiver machine 7 for transmitting and receiving an information signal on radio is formed in the ceiling portion of an amusement center 1 corresponding to each game machine installation **** 2 between the aforementioned comprehensive monitor and control equipment 4 and the block supervisory control equipment 20 which is formed in the interior of game machine installation **** 2 and which is mentioned later, and the 2nd transceiver machine 8 is formed also in the upper part of each game machine installation **** 2 so that it may correspond to this 1st transceiver machine 7.

[0007] By the way, in aforementioned game machine installation **** 2, as shown in drawing 3 and drawing 4, the aforementioned pachinko game machine 10 faces in opposite directions to the height position of middle, and is formed, and the storage tank 11 which stores a lot of pachinko balls in the lower part of the back-to-back space is formed. Pachinko **** stored in this storage tank 11 is an amount which can respond to almost all the operating standings of the pachinko game machine 10 installed in game machine installation **** 2 concerned, for example, can be stored now 200,000-300,000 pieces. Moreover, as everyone knows, the ball transfer-by-lifting equipment 12 (refer to drawing 2) of game machine installation **** 2 lifted and transported while grinding a pachinko ball in the center is set up, and the pachinko ball lifted and transported by this ball transfer-by-lifting equipment 12 is mostly supplied as a prize sphere through ***** 13 and the distribution chute 14 at each pachinko game machine 10. Moreover, it is inserted into each pachinko game machine 10, and a ball rental machine (not shown) is formed, and a pachinko ball is supplied also to this ball rental machine from ***** 13 through the distribution chute 14.

[0008] On the other hand, the ball (generally called a placing ball) used with the pachinko game machine 10 is emitted to the recovering spout 15 prepared in the shape of a declivity towards the aforementioned ball transfer-by-lifting equipment 12 through the placing ball exhaust pipe 16 from the edge of the lower part of game machine installation **** 2, a used ball is preferentially sent to the lower part of ball transfer-by-lifting equipment 12, a polish transfer by lifting is again carried out by

this recovering spout 15, and the cyclic use of waste water of it is carried out. In addition, if **** per [which are collected by the recovering spout 15] unit time increases more than **** per [which is supplied to ***** 13] unit time, the recovery ball of the surplus will be stored in the aforementioned storage tank 11, if the amount of supply increases more than the amount of recoveries conversely, the ball stored in the storage tank 11 will flow out, and an insufficiency will be compensated.

[0009] Moreover, as shown at drawing 4 , the pachinko game machine 10 of a large number by which back-to-back successive installation is carried out at game machine installation **** 2 is divided into every two in every four sets by which back-to-back successive installation is carried out, i.e., a block, and for this the block of every, one block supervisory control equipment 20 corresponds, and it is formed. This block supervisory control equipment 20 is constituted by the microcomputer, manages synthetically four sets of the pachinko game machines 10 within a block, and it connects with the supply ball counter and placing ball counter (not shown) which are attached to each pachinko game machine 10, or it is connected with the game control circuit substrate equipment (not shown) which controls game operation of the pachinko game machine 10. Of course, the program stored in block supervisory control equipment 20 by the equipment connected is different.

[0010] Although two or more above-mentioned block supervisory control equipments 20 will be formed in one game machine installation island 2 with a natural thing, it connects with the aforementioned 2nd transceiver machine 8, and the comprehensive monitor and control equipment 4 and an information signal can be transmitted [equipments / as two or more of those block supervisory control equipments 20 are shown in drawing 1] and received through this 2nd transceiver machine 8 and the 1st transceiver machine 7. In addition, in drawing 1 , although it is drawn so that the one 1st transceiver machine 7 and two or more 2nd transceiver machines 8 may correspond, this is what simplified illustration, and as mentioned above, the 1st transceiver machine 7 and the 2nd transceiver machine 8 correspond 1 to 1 time. Of course, you may make more than one correspond like illustration. Moreover, the 1st transceiver machine 7 is controlled by centralized-control control-section 7a, and drive control of this centralized-control control-section 7a is carried out by instructions of the comprehensive monitor and control equipment 4.

[0011] An example of operation controlled by the block supervisory control equipment 20 constituted as mentioned above and the comprehensive monitor and control equipment 4 is explained with reference to drawing 5 and drawing 6 . Drawing 5 is the case where it connects with block supervisory control equipment 20, the supply ball counter of two or more pachinko game machines 10 within a block, and the placing ball counter, and is an example which changes a setup of the number of the closes. Moreover, drawing 6 is the case where it connects with block supervisory control equipment 20 and the game control circuit substrate equipment

of two or more pachinko game machines 10 within a block, and is an example which changes the appearance probability of great success (grand prize).

[0012] In drawing 5, a setup (for example, 3,000 pieces) of the number of the closes is performed by Step 20 in block management equipment 20 based on the start instructions in Step 10 from hole headquarters (comprehensive monitor and control equipment 4). The number of the closes in this case acts effectively to all the pachinko game machines 10 within a block. Subsequently, **** of each pachinko game machine 10 is initialized at Step 30. It calculates, then, the step 40 -- every pachinko game machine 10 -- an out ball (placing ball) and the number of premium balls (supply ball) -- counting -- Step 50 -- the counting -- processing of Step 40 and Step 50 is repeated until it is judged whether it became more than the number of the closes by which a setup of the number of **** (the number of number of premium balls-out balls) which is the result of an operation was carried out [aforementioned] and the number of **** turns into more than the number of the closes. When a deer is carried out and the number of **** turns into more than the number of the closes, close processing is performed at Step 60. Then, it is distinguished whether there is any change instruction control (for example, 2,500 pieces) from a computer (comprehensive monitor and control equipment 4) at Step 70, if there is no change instruction control, it will return to the aforementioned step 30, and if there is change instruction control, a change of the number of the closes will be made at Step 80, and it will return to the aforementioned step 20.

[0013] Processing of Step 20 -- Step 80 is performed by block supervisory control equipment 20 among the above-mentioned operation about each of two or more pachinko game machines 10 within a block. Therefore, when there is change instruction control from a computer (comprehensive monitor and control equipment 4), not all the close set point of the pachinko game machines 10 within a block is changed, but the set point of the pachinko game machine 10 which became the close by judgment of block supervisory control equipment 20 is changed alternatively. Moreover, since it always reaches 1st transceiver machine 7 and is transmitted to the comprehensive monitor and control equipment 4 on radio through the 2nd transceiver machine 8, the result-of-an-operation data based on block supervisory control equipment 20 can transmit change instruction control to block supervisory control equipment 20 from the comprehensive monitor and control equipment 4 by seeing those results. In this case, if one pachinko game machine 10 is specified, and change instruction control is not issued but change instruction control is issued to one block, since the pachinko game machine 10 which block supervisory control equipment 20 should carry out a change setup will be judged, the change setting operation in the comprehensive monitor and control equipment 4 can be simplified as a result.

[0014] Next, in drawing 6, access instructions are drawn by the storage region in the block-control management equipment 20 which has memorized the data of four sets of the pachinko game machines 10 within one block at Step 110 based on the

start instructions in Step 100 from hole headquarters (comprehensive monitor and control equipment 4), and the data of each base are transmitted to CPU (comprehensive monitor and control equipment 4) at Step 120 after that. It is based on the transmitted data. The base of the low probability in Step 130 When it is judged whether there is (for example, any height of the rate of winning a prize to the tulip formula starting winning-a-prize mouth for making great success occur) and it is judged that neither of the bases is low probability If it is judged whether there is any great success (grand prize) within a block at Step 140 and there is a grand prize If it returned to Step 110 and there was no grand prize, without also issuing instructions [what], after the probability change instructions (for example, extended instructions of the released time of a tulip formula starting winning-a-prize mouth) which raise the rate of winning a prize to the aforementioned starting winning-a-prize mouth at Step 150 will be drawn, it returns to Step 110. When probability change instructions are drawn, block supervisory control equipment 20 derives instructions to game control circuit substrate equipment so that probability may turn into high probability to all the bases within a block. On the other hand, when it is judged that there is a base of the low probability in the aforementioned step 130, instructions are derived to game control circuit substrate equipment so that probability may turn into high probability to the base of low probability at Step 160.

[0015] With the above-mentioned operation form, when probability is changed to high probability when two or more pachinko game machines 10 within a block are continuously monitored with the comprehensive monitor and control equipment 4 and there is a base of low probability, or the grand prize state has not occurred within a block, the instructions which similarly fluctuate probability to high probability are derived. In this case, if probability change instructions specify one pachinko game machine 10, and do not issue change instruction control but change instruction control is issued to one block, since they will judge the pachinko game machine 10 with which block supervisory control equipment 20 should be changed, they can simplify the change instruction control in the comprehensive monitor and control equipment 4 as a result. In addition, what is necessary is just to perform control which derives change instructions to low probability, when there is such a base, although the above-mentioned operation form does not explain the case where the base of high probability is in a block.

[0016] When connecting with block supervisory control equipment 20, the supply ball counter of two or more pachinko game machines 10 within a block, and the placing ball counter with the operation gestalt shown in above-mentioned drawing 5 and above-mentioned drawing 6 , Although it was separately explained as the case where it connects with block supervisory control equipment 20 and the game control circuit substrate equipment of two or more pachinko game machines 10 within a block A supply ball counter and a placing ball counter, and game control circuit substrate equipment are connected simultaneously, and you may enable it to perform control simultaneously for both drawing 5 and drawing 6 to block

supervisory control equipment 20. When it does in this way, the rate of reward balls based on the operation value of for example, a supply ball counter and a placing ball counter can carry out control to which the released time and the winning-a-prize number of change winning-a-prize equipment are made to change into, or the close set point is lowered when the rate of reward balls is high to a low case so that the rate of reward balls may become high. Moreover, as other control, in a predetermined time zone (generally called a service time), it is also controllable so that any one pachinko game machine 10 in a block will always be in a grand prize state. moreover, block supervisory control equipment 20 and the comprehensive monitor and control equipment 4 — the transceiver machine 7 — since it minded eight and connected on radio, wiring can be simplified conventionally Moreover, the instructions from the comprehensive monitor and control equipment 4 can also be transmitted to each block supervisory control equipment 20, and it can also transmit to plurality or game machine installation ***** 2 unit. Furthermore, the game machines which can be installed in game machine installation ***** 2 may also be game machines, such as not only a pachinko game machine but a slot machine.

[0017]

[Effect of the Invention] As mentioned above, since it considers that two or more game machines are one block and supervisory control is performed in the block unit in this invention so that clearly from the explained place, supervisory control of a game machine can be performed easily and easily.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.***** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the schematic diagram showing the relation between the comprehensive monitor and control equipment and block supervisory control equipment.

[Drawing 2] It is the perspective diagram showing the outline composition of an

amusement center.

[Drawing 3] It is drawing of longitudinal section of game machine installation ****.

[Drawing 4] It is the plan which cut game machine installation **** in the longitudinal direction.

[Drawing 5] It is the simple flow view showing an example of operation controlled by the comprehensive monitor and control equipment and block supervisory control equipment.

[Drawing 6] It is the simple flow view showing other examples of operation controlled by the comprehensive monitor and control equipment and block supervisory control equipment.

[Description of Notations]

1 Amusement Center

2 Game Machine Installation ****

4 Comprehensive Monitor and Control Equipment

7 1st Transceiver Machine

8 2nd Transceiver Machine

10 Pachinko Game Machine

20 Block Supervisory Control Equipment

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

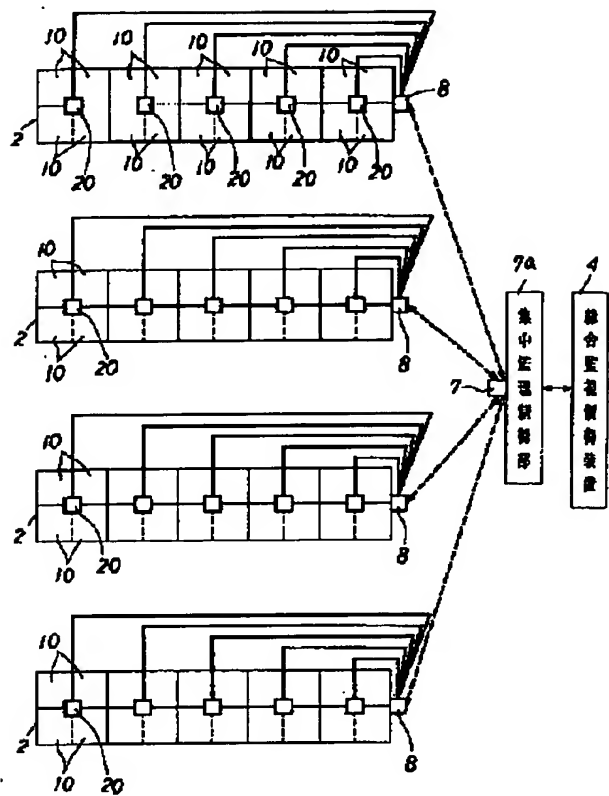
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

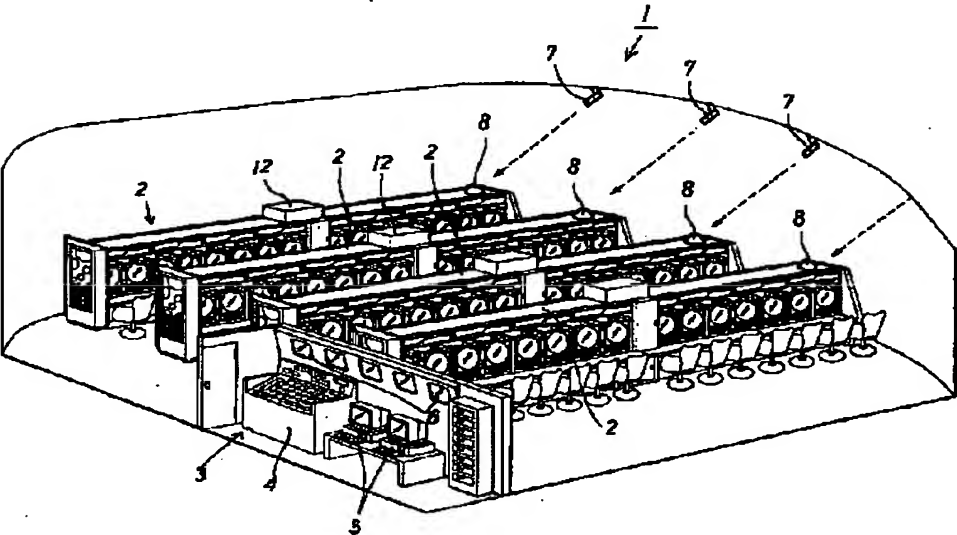
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

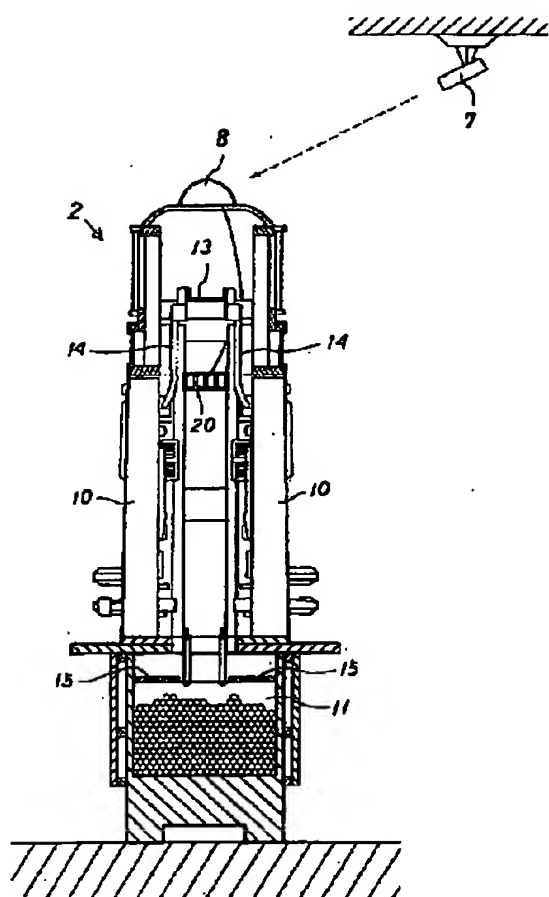
[Drawing 1]



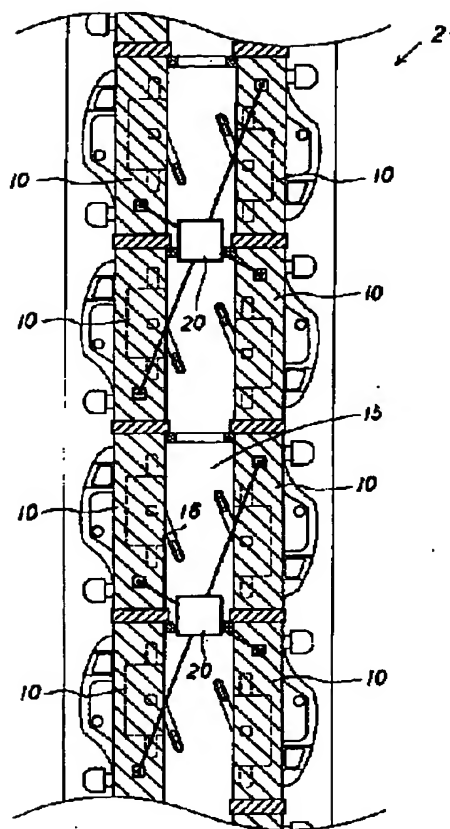
[Drawing 2]



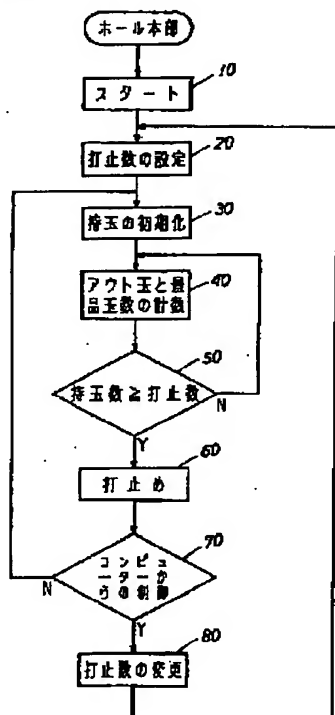
[Drawing 3]



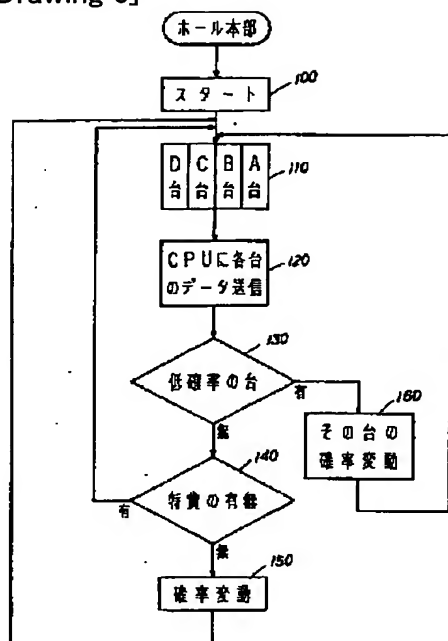
[Drawing 4]



[Drawing 5]



[Drawing 6]



[Translation done.]